فعالية برنامج قائم على محفزات الألعاب الإلكترونية لتنمية الطلاقة اللغوية لدى طفل الروضة

THE EFFECTIVENESS OF A PROGRAM BASED ON THE GAMIFICATION TO DEVELOP LINGUISTIC FLUENCY FOR .KINDERGARTEN CHILD

إعداد
حسناء عبد الناصر

الإستشهاد المرجعى:

عبد الناصر ، حسناء (٢٠٢٤). فعالية برنامج قائم على محفزات الألعاب الإلكترونية لتنمية الطلاقة اللغوية لدى طفل الروضة لدي شباب الجامعات المصرية" *مجلة البحوث العلمية فى الطفولة. كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة دمنهور، ٥(١٧)، إبريل، ٩٢-١٢٢.*

فعالية برنامج قائم على محفزات الألعاب الإلكترونية لتنمية الطلاقة اللغوية لدى طفل الرو

المســتخلص باللغة العربية :

هدفت الدراسة الحالية إلي التحقق من فاعلية برنامج قائم على محفزات الألعاب لتنمية الطلاقة اللغوية لدى طفل الروضة ، وتكونت عينة الدراسة من (٣٥) طفل وطفلة من أطفال الروضة موزعين إلي (٢٠) من الإناث، (١٥) من الذكور، ، أعدت الباحثة برنامج أنشطة قائم علي محفزات الألعاب، كما استخدم في هذه الدراسة مقياس الطلاقة اللغوية المصور إعداد الباحثة، وبعد إجراء التحليل الإحصائي المناسب ، توصلت النتائج إلى أنه توجد فروق عند مستوي (٠.٠٥) بين متوسطي درجات أفراد عينة الدراسة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس الطلاقة اللغوية لصالح التطبيق البعدي، كما أشارت أنه لا توجد فروق بين متوسطي درجات أفراد عينة الدراسة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس الطلاقة اللغوية، وقد نوقشت النتائج وانتهت الدراسة إلى بعض التوصيات.

الكلمات المفتاحية:

محفزات الألعاب- الطلاقة اللغوية

:Abstract in Arabic

The current study aimed to verify the effectiveness of a program based on game stimuli to develop language fluency in kindergarten children. The study) kindergarten children, male and female, distributed into ٣٥sample consisted of ( ) males. The researcher prepared an activities program. It ١٥) females and (٢٠(is based on game stimuli. An illustrated linguistic fluency scale prepared by the researcher was also used in this study. After conducting the appropriate statistical analysis, the results concluded that there are differences at the level of) between the average scores of the individuals of the experimental study ٠.٠٥(sample in the pre- and post-applications of the linguistic fluency scale in favor of the application. It also indicated that there were no differences between the average scores of the experimental study sample in the post and follow-up applications of the linguistic fluency scale. The results were discussed and the .study concluded with some recommendations

:key words

Gaming motivators-Linguistic fluency

مقدمة

تعد اللغة أهم متطلبات التواصل مع الآخرين بما تشمله من مهارات، كالتحدث والاستماع والقراءة والكتابة وتمثل كل من هذه المهارات إحدى نوافذ المعرفة وتناقل الخبرات عبر العصور كما أنها وسيلة مهمة من وسائل النمو العقلي والمعرفي و الانفعالي(Ali Mohammad, ٢٠١٠) مما يحدو بالباحثين لإجراء الدراسات التي تناولت اللغة والطلاقة اللغوية، كواحدة من أهم المهارات اللغوية التي قد يكون لها دور كبير في تنمية مهارات أخرى لدى الطفل وعلى وجه الخصوص المهارات الاجتماعية- بهدف تنميتها ولاسيما في مرحلة الطفولة والسنوات الدراسية الأولى إذ تشكل هذه المرحلة حجر الأساس في حياة الطفل ويمتد أثرها في الشخصية مدى الحياة.

ويشير (على ،٢٠١٠، ١٩٨) إلى أن طلاقة الكلمات والطلاقة الارتباطية من جوانب القدرة اللفظية، وأن طلاقة الكلمات تشير إلى القدرة على إنتاج أكبر عدد من الكلمات تحت ظروف بنائية معينة وتشير الطلاقة الارتباطية إلى القدرة على إنتاج أكبر عدد من الكلمات لتحقيق مطالب معينة من حيث المعني، وتعرف (الدوسري ،٢٠١٠، ٢٨٥) الطلاقة اللفظية بأنها: القدرة على تكوين الكلمات، وبمحصول الطفل منها، وذكر كلمات معينة وبطريقة سريعة، وذلك عندما يطلب من الطفل أن يكون كلمة من حروف معينة أو يذكر كلمات تبدأ بحرف معين، والقدرة على الطلاقة اللفظية تختلف عن القدرة اللغوية حيث أن القدرة اللغوية تعتمد أساساً على فهم الكلمات وعلى العلاقات التي بينها بينما الطلاقة اللفظية تعتمد على تكوين الكلمات نفسها فالمتفوقين في عامل الطلاقة اللفظية ليس بالضرورة أن يكونوا متفوقين في عامل الفهم اللغوي (القدرة اللغوية) والعكس صحيح.

ويتميز مجتمع اليوم بالتطور السريع في جميع مجالاته الاجتماعية والاقتصادية والعلمية والتقنية، وتبعاً للتطور المتزايد يزداد الاهتمام بالتعليم ومؤسساته، حيث أن هذه المؤسسات هي التي تعد أجيال المستقبل التي تقود هذا المجتمع للتطور، لذا كان لزاماً على المؤسسات التعليمية أن تكون ضمن هذا التطور ويتمثل تطور المؤسسات التعليمية بإعادة النظر في مناهجها وطرائق التدريس ... الخ، وأن يتم قياس مخرجات التعليم، ودراسة مدى تطابق هذه المخرجات مع الأهداف المخطط لها، والاهتمام بمخرجات التعليم، في ظل التقدم العلمي والاتصالات.

وتعد بيئات التعلم الإلكتروني القائمة على محفزات الألعاب الرقمية Gamificationمن الإستراتيجيات التعليمية التي استحوذت على اهتمام كثير من التربويين في مجالات مختلفة ومنها مجال رياض الأطفال، كما يمكن استخدامها في تنمية المهارات العديد من المفاهيم لديهم، ومحفزات الألعاب الرقمية تعني استخدام عناصر تصميم اللعب بمعني محفزات القيام به فعلى سبيل المثال (استخدام حافز الحصول على النقاط، أو حافز تصدر قوائم الأسماء، أو حافز الحصول على شارات ومكافئات)

واستخدامها في سياقات أخرى غير اللعب كتعلم مهارات أو محتوى مثلا؛ وذلك لتعزيز مشاركة المستخدمين (Smith-Robbins, S. ٢٠١١).

كما أن الباحثين في استخدام الألعاب في التربية قد أثبتوا أن هذه الألعاب تشكل مصدراً يدفع بالمتعلمين إلى محاولة تطوير معلوماتهم ومعارفهم بوضعها على المحك العلمي. إضافة إلى أنهم يتعلمون الأشياء التي لا يعرفونها، وان هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال (ذكوراً، وإناثاً) في اللعب، بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول أثارها المعرفية أو الانفعالية والشخصية واللغوية. وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء، وانقسموا إلى فريقين ما بين متفائلين للعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية وبين متشائمين. وقد أقام كل من الفريقين وجهة نظره على أساس من الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها مع اقتناعنا بأن هذه الألعاب سيكون لها دور في النمو اللغوي واكتساب اللغة عند الأطفال. (Al-Heelah, ٢٠٠٧)

وتأتي الدراسة الحالية تماشيًا مع الدعوات المنادية بأهمية محفزات الألعاب ودمجها بالمنهج الدراسي، ولذا تحاول الدراسة الحالية توظيف محفزات الألعاب لتنمية الطلاقة اللغوية لدي الأطفال بمرحلة الطفولة المبكرة.

ثانيًا: مشكلة الدراسة

تعد مرحلة الروضة من أهم المراحل التعليمية لأنها المرحلة التي تعتمد عليها تكوين شخصية الطفل في المستقبل، فالسنوات الأولى من عمر الطفل تمثل أهمية كبيرة في تكوين شخصيته، وفيها يتم غرس ووضع بذور قدرات وإمكانيات الطفل المستقبلية

وأكدت البحوث والدراسات وجود ضعف في مهارة الطلاقة اللغوية لدى الأطفال، ومنها: دراسة (محمود، ٢٠١١) ودراسة (الشيب، ٢٠١٤)، ودراسة (عبد العظيم، ٢٠١٦)، وتأكدت هذه البحوث إهمال مادة اللغة العربية لمهارات الطلاقة اللغوية، وذلك في المراحل التعليمية المختلفة، كما ترجع هذه البحوث أسباب هذا الضعف إلى قلة اهتمام واضعي المناهج بتضمين هذه المهارات بموضوعات الكتاب المدرسي سواء أكان ذلك في الأهداف أم في الأنشطة أم في التدريبات، ومن الأسباب أيضا قلة استخدام النظريات التربوية واللغوية الحديثة، أو المداخل التدريسية، أو الإستراتيجيات في تدريس هذه المهارات، والاقتصار على الطرق التقليدية.

وقد قامت الباحثة بالدراسة الاستكشافية: والتي توصلت نتائجها إلى ما أكدته الدراسات السابقة، وفيها قامت الباحثة بإجراء ما يلي:

قامت الباحثة بإعداد بطاقة ملاحظة ومن خلالها قامت الباحثة بملاحظة عشرة من معلمات رياض الأطفال أثناء تدريس فترة اللغة العربية، وتبين من خلال الملاحظة أن جميع المعلمات اللاتي تم ملاحظتهم في أثناء التدريس لا يستخدمون استراتيجيات تدريسية أو طرائق من شأنها أن تسهم في تنمية

مهارات الطلاقة اللغوية، وما يتعلق بها من قدرات إبداعية، كما أنهم لا يستعينون بأنشطة تعليمية للعمل على تنمية مهارات الطلاقة اللغوية.

كبيئات التعلم الإلكتروني القائمة على محفزات الألعاب الرقمية لم لها مميزات عديدة في التعليم منها: أنها تتيح إمكانية تقسيم المعلومات إلى أجزاء صغيرة في شكل نشاطات تتطلب استجابة من المتعلم وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة تعلمه وهذا يتفق مع مبادئ النظرية السلوكية، وتساعد المتعلم في التخلص من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية مثل الخجل والانطواء، وتعطي للمتعلم الحرية في ممارسة نشاطه

والمشاركة في اتخاذ القرار المناسب مبتعدًا عن الأسلوب التقليدي المتضمن للأوامر والسلطة من قبل المعلم، وتعمل على إدخال البهجة والسرور لدي المتعلم لما فيها من حركة ومرح وإمتاع وتسلية، كما تجعله يتقبل الهزيمة بروح رياضية، كما تساعد على جعل المعلومات أقل عرضة للنسيان وأبقي في ذهن المتعلم، ويمكن تقسيم المتعلمين إلى مجموعات صغيرة، ويكون لكل مجموعة قائد مما يؤدي إلى نمو عنصر التعاون والمشاركة بين أفراد المجموعة الواحدة ونمو عنصر المنافسة بين المجموعات المختلفة، بالإضافة إلى اكتشاف الشخصيات والمواهب القيادية بين المتعلمين في الصف الدراسي على أنها منحى تعليمي لتحفيز المتعلمين على التعلم , ,Dan, & Lei٢٠١٣))

وأن استخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم، بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة من خلال جذب اهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم. فيمكن أن تؤثر على سلوك المتعلم من خلال تحفيزه على الحضور للفصل برغبة وتشويق أكبر، مع التركيز على المهام التعليمية المفيدة.

((Lee, & Hammer,٢٠١١))

وتتلخص مشكلة الدراسة في الإجابة على السؤال الرئيسي في:

ما فعالية برنامج قائم على محفزات الألعاب لتنمية الطلاقة اللغوية لدى الأطفال؟

ما معايير برنامج محفزات الألعاب لتنمية الطلاقة اللغوية لدي الطفل؟

ثالثًا: أهداف الدراسة:

١- تنمية مهارات الطلاقة اللغوية لدى الأطفال من خلال وضع لاستخدام محفزات الألعاب في تنمية مهارات الطلاقة اللغوية.

٢- الكشف عن فعالية البرنامج القائم علي محفزات الألعاب في تنمية مهارات الطلاقة اللغوية.

رابعًا: أهمية الدراسة:

١- توفر الدراسة برنامج قائم على محفزات الألعاب قد يفيد الباحثين في مجال تعليم الأطفال.

٢- قد تسهم هذا الدراسة في تطور المحتوي وطرق التدريس مما يزيد من دافعية الأطفال وايجابيتهم عند الدراسة.

٣- تساعد الأطفال على اكتساب مهارات مهارات الطلاقة اللغوية، مما يمكنهم من تنمية هذه المهارات، وتوسيع خبراتهم وتنمية جوانب التفكير المختلفة .

٤- يفتح المجال لدراسات أخرى تتناول بناء برامج لتنمية مهارات الطلاقة اللغوية باستخدام مداخل واتجاهات حديثة .

٥- يساهم برنامج محفزات الألعاب المقترح في اكتساب الأطفال للمعلومات والمهارات بطريقة شيقة.

٦- يعتبر البرنامج تطبيق للتقنيات الحديثة في مجال تكنولوجيا التعليم.

خامسًا: مصطلحات الدراسة:

١- **محفزات الألعاب: Gamification**

يعرف Lee & Hammer, ٢٠١١)) وتعرف محفزات الألعاب الرقمية من الناحية التعليمية على أنها إدماج عناصر الألعاب ومبادئها في نشاط تربوي من أجل الوصول إلى الأهداف التعليمية وتحقيق المتعة وجذب المتعلمين نحو المحتوى المطلوب.

٢- **الطلاقة اللغوية: linguistic fluency**

هي قدرة لغوية تتمثل في إنتاج أكبر عدد ممكن من الكلمات والجمل والعبارات والأفكار ذات الصلة بموضوع معين، أو الاستجابة لمثير لغوي معين في فترة زمنية محددة، وكلما ارتفع حظ التلميذ في إنتاج تلك الكلمات والجمل والتراكيب اللغوية والأفكار ارتفع حظه من الطلاقة اللغوية(Esaway ٢٠٠٩،).

سادسا: حدود الدراسة:

أ-محددات موضوعية: تتمثل في متغيرات الدراسة الحالية الوسائط الفائقة ومحفزات الألعاب ،الطلاقة اللغوية.

ب-محددات بشرية: حيث تكونت عينة الدراسة الأساسية من (٣٥) طفلاً وطفلة (٢٠) من البنات و(١٥) من البنين، تم اختيارهم بطريقة عشوائية من بين أطفال المرحلة الثانية بروضة " مدرسة الفارابي الخاصة " بإدارة بندر دمنهور التعليمية بمحافظة البحيرة تتراوح أعمارهم بين (٥) و(٦) سنوات، بمتوسط حسابي قدره (٥.٤) عاماً، وانحراف معياري قدره (٠.٢٩٥).

ج-محددات زمنية: تمت الدراسة الحالية للفصل الدراسي الأول للعام الدراسي(٢٠٢٣- ٢٠٢٤م).

د-محددات مكانية: تمت الدراسة الحالية في بندر دمنهور التعليمية.

سابعا: منهج الدراسة:

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الشبه تجريبي ذي المجموعة الواحدة واشتملت الدراسة على المتغيرات الآتية:

-المتغير المستقل :ويتمثل في البرنامج القائم على محفزات الألعاب.

-المتغير التابع: ويتمثل في الطلاقة اللغوية .

ثامنا: أدوات الدراسة:

١- اختبار الطلاقة اللغوية المصور إعداد الباحثة

٢- برنامج أنشطة متنوعة قائم على محفزات الألعاب الإلكترونية.

إعداد الباحثة

تاسعا: فروض الدراسة:

١. توجد فروق عند مستوي (٠.٠٥) بين متوسطي درجات أفراد عينة الدراسة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس الطلاقة اللغوية لصالح التطبيق البعدي.

لا توجد فروق بين متوسطي درجات أفراد عينة الدراسة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس الطلاقة اللغوية

عاشراً: الإطار النظرى والدراسات السابقة للدراسة :

يستعرض الإطار النظري متغيرات البحث الرئيسية التي يرتكز عليها البحث بالدراسة والتحليل

محفزات الألعاب:

يشهد العالم ثورة معلوماتية هائلة في جميع القطاعات ولا سيما القطاعات التعليمية مما يؤثر على ثقافه وخبرات المعلمين والمتعلمين وجميع المستفيدين من العملية التعليمية كما أتاحت تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الانفتاح على نافذه العالم من خلال شبكه الإنترنت وشبكات التواصل الاجتماعي وغيرها من التطبيقات التي تتيح التواصل والتبادل والخبرات والثقافات بين المتعلمين حول العالم بما ينعكس على تطور المناهج الدراسية وطرق تدريسها وتكامل المناهج الدراسية مع بعضها البعض بطرق أكثر فائدة ونفع للمتعلمين.

وتشير وزاره التربية والتعليم الى أن التعليم في ظل العصر الذي نعيش فيه عاملا حاسما في تحديد مصير عالمنا دولا وأفرادا مما فرض ضرورة مجوهرات المؤسسة التعليمية للتقدم التكنولوجي والعلمي وقد نتج عن هذا تغيير في معايير تقييم المجتمعات وفقا لمدى تطورها تكنولوجيا ومعلوماتيا وقدرتها على التحول من مجتمعاتها مش هي مستهلكه الى مجتمعات منتجه للمعرفة .

وبفي ظهرت اتجاهات حديثه لتطوير التعليم تركز على المتعلمين وتجعلهم محور العملية التعليمية وتراعي الفروق الفردية بينهم وتعمل على تنميه مهاره التفكير لديهم وتدريبهم على حل المشكلات وتجعلهم قادرين على مواكبه التطورات ومواجهه التحديات المختلفة التي يواجها (الشلوي ،٢٠١٧،٤٤) واصبح على المتعلمين ضرورة ثقل مهاراتهم وتطوير تعلمهم ليكونوا قادرين على مواجهه التحديات العالمية المستمرة (البلوشى،٢٠١٥) حيث استهدف قطاع التعلم في خطه التنمية المستدامة ٢٠١٧ رؤيه مصر ٢٠ ٣٠ تطوير المناهج بجميع عناصرها ما يتناسب مع التطورات العالمية والتحديث المعلومات مع مراعاه سن المتعلم واحتياجات البيولوجية والنفسية بحيث تكون المناهج متكاملة وتسهم في بناء شخصيته ومحتوي

منهج الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات بالحلقة الابتدائية على العديد من الموضوعات التي نستطيع من خلالها بناء المعرفة لمتعلمي القرن الحادي والعشرين بشكل متطور يواكب عصر الانفجار الرقمي اذا ما استطعنا إشباع احتياجاتهم ورغبتهم ويعد محتوى تصميم مواقع الويب لأطفال الصفوف الأولي من المرحلة الابتدائية مبرز الموضوعات التي تؤكد على ضرورة بناء جيل رقمي لمستحدثات التكنولوجيا.

وتعتبر المحفزات التعليمة المفتاح الهام والأساسي لتحفيز الطلاب لحثهم على الاستمرار في العملية التعليمية، وتحقيق أهدافها حيث تعتبر الألعاب التعليمية من الاتجاهات الفاعلة في تكنولوجيا التعليم حيث تضيف بعد التحفيز والإثارة إلى النشاط الدراسي، ويعتمد مفهوم المحفزات على استخدام الألعاب في المجالات غير المرتبطة بها لتحقيق نتائج أفضل .(Brigham,Tara ٢٠١٥, p. ١٣)

ولاستخدام محفزات الألعاب تأثير فعال في منظومة التعلم حيث أنها تمنح المتعلمين كامل الحرية في امتلاك آلية التعلم التي يحبونها ويستوعبونها، كما أنها تحفز على التعلم الذاتي المستمر، وتثير الدافعية لدى المتعلمين، وتعطي للمتعلمين الحرية في التعلم عن طريق المحاولة والخطأ دون أية انعكاسات سلبية، كما أنها توفر مجموعة مناسبة وغير محدودة من المهام للطالب، وزيادة مشاركة المتعلم وفاعليته، وتحسين الكسب والاحتفاظ بالمعرفة، وتعزيز خبرات التعلم، وتوفير خبرات تعليمية أفضل، وتقديم تغذية راجعة فورية (القايد، ٢٠١٥، ٥).

ومن هذا المنطلق سيتم تناول العديد من المفاهيم المرتبطة بمحفزات الألعاب على النحو التالي :

حظي مفهوم محفزات الألعاب في الأدبيات بعدد وفير من التعريفات وفقا لطبيعة الغرض والهدف بانها تمثل إطارا أو فلسفه ترويجيه أو تحفيزيه تسخر مجموعة عناصر اللعبة التقليدية وتقنيات تصميم الألعاب الرقمية في سياقات لا علاقه لها باللعب كما نعرفه في الألعاب التنافسية ،ويعرفها جوميز وأخرين بانها استراتيجيه أو طريقه تهدف الى تطبيق آليات اللعبة في سياقات غير اللعبة لتغيير سلوك الأفراد ويمكن تنفيذ ذلك بالتعليم من خلال دمج اللعبة في أنشطه وأدوات التعلم مثل الاختبارات والمسابقات والتمارين والتدريبات والأنشطة وغيرها من اجل دفع المشاركة الداخلية في هذا السياق .

محفزات الألعاب الرقمية ، تعرف محفزات الألعاب على أنها مدخل تعليمي لتحفيز الطالب على التعلم باستخدام عناصر في بيئات التعلم الإلكترونية، بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة من خلال جذب اهتمام الطالب لمواصلة التعلم فيمكن أن تؤثر على الطالب من خلال تحفيزه على المشاركة برغبة وتشويق أكبر، مع التركيز على المهام التعليمية المفيدة (.Flores J ٢٠١٥, ٤٥)

كما تعرف بانها استخدام عناصر تصميم الألعاب في سياقات غير وإدماج عدد من عناصر اللعب ضمن العمل أو المهمة المطلوبة ومن هذه العناصر قصه اللعبة النتائج المتعة التعلم المشروط مع التحديات والبراعة ومؤشرات التقدم (نقاط شارات.....) والتواصل وتحكم اللاعب وتعرف الباحثة فيزات الألعاب الرقمية إجرائيا بانها استخدام تقنيات وعناصر الألعاب وإدماجها داخل الأنشطة التعليمية لتنميه مهارات تصميم مواقع الويب ومهارات التفكير البصري لدى أطفال الحلقة الإعدادية من خلال اشراقهم

وتحفيزهم على التعلم من خلال الأنشطة بما ينعكس على سلوك المتعلمين بالإيجاب ومن ثم تحقيق أهدافهم.

ويعرفها كل من (Rao, praksshو٢٠١٥, ٣٧)، بانها نقل عناصر وآليات الألعاب الى ميادين أخرى غير ترفيهيه بهدف تحسين المستوى أو حل مشكلات محدده حيث يعتمد على فهم آليات الألعاب وخصائصها وتطبيقها في أنشطه خارجه عن نطاق الألعاب لجعلها أكثر تشويقا وتحفيزا مثل الألعاب .

وقد اتفقت اغلب الدراسات والبحوث على تعريف مفهوم محفزات الألعاب الرقمية على أنها عبارة عن استخدام عدد من عناصر الألعاب التي تتضمن اللغة والتقييم، والتحدي، والتحكم، والبيئة، وخيال الألعاب، والتفاعل البشرى، والغمر، والقواعد، لتسهيل التعلم والوصول إلى النواتج المستهدفة، وكل هذه التعريفات المتنوعة أمكن استخلاص عدة نقاط McGrath, N., & Bayerlein, L, ٢٠١٨ ; Mekler, et al., ٢٠١٧; Mora et al.,٢٠١٨; Mitchell, et al.,٢٠١٧)

– استخلاص عناصر اللعبة وتضمينها في البيئات التعليمية كوسيلة التلعيب العملية التعليمية سعيا لزيادة مستويات الدافعية والتعلم لدي الطلاب.

– توظيف عناصر الأهداف، القواعد، التفاعل، المكافآت المتعلقة بالوقت، التغذية الراجعة، التحدي، السرد القصصي، منحنى الاهتمامات، القيم الجمالية، وحرية الفشل يمكن أن يحدث نوعا من البيئات التعليمية التي تعزز الدافعية والاحتفاظ بما تم تعلمه وإعادة تطبيقه.

– مفهوم بسيط لجعل الأنظمة والسياقات غير اللعبة أكثر جاذبية.

– استخدام عناصر تصميم اللعبة في سياقات أخرى غير اللعب من أجل تحسين خبرات المستخدمين ومعدلات مشاركتهم في التعلم .

– استخدام الآليات، والقيم الجمالية والأفكار الخاصة باللعب من أجل تحسين مستويات المشاركة والدافعية، وتعزيز عمليات التعلم والقدرة على حل المشكلات لدي المتعلمين.

– استخدام عناصرها المتمركزة حول المتعلم لتحسين الخبرات التعليمية، وتعزيز المشاركة الطلابية في الأنشطة التعليمية، تدريس مهارات التعلم وتحسين اتجاهات الطلاب وهوياتهم كمتعلمين.

– طريقة لتصميم وبناء بيئات تعلم إلكترونية اعتمادًا على استخدام عناصر اللعب مثل : الأهداف، القواعد، التفاعل، المكافآت المتعلقة بالوقت، التغذية الراجعة، التحدي، السرد القصصي، القيم الجمالية، التقدم في المستوى، الدرجات المرتفعة وقوائم المتصدرين، النقاط الخاصة بأداء المهام بغرض تنمية المهارات التعليمية المختلفة، وتحسين عملية التعلم ذاتيًا، وزيادة مشاركتهم في عمليتي التعليم والتعلم(حسن ٢٠١٩،٥٠٩،)

من التعريفات السابقة تبين أنها اتفقت على أنها عبارة عن مجموعه من الخصائص التي تميز محافظات الألعاب و أنها طريقه تقوم على استخدام الآليات المستخدمة للتحفيز في الألعاب مثل منح النقاط وقوائم المتصدرين وعرض المستويات والإفادة منها في تحفيظ الطلاب وتشجعه مع المشاركة في

مهام التعلم وأنشطه بحيث تساعدهم على إنجاز سلوكيات محدده، حيث تبين أن محفزات الألعاب بانها تطبيق عناصر اللعب وتقنيات التصميم الرقمي للألعاب في ميدان أخرى خارج سياق الألعاب مثل الأعلام والتسويق والتعليم لمشاركه المستخدمين في حل المشاكل وتحقيق أهداف محدده وزياده تفاعل الفرد ومساهمته متضح.

وفي هذه الدراسة تقصد الباحثة بمحفزات الألعاب بأنها بيئة ألعاب الكترونية تضمن عناصر تصميم الألعاب (قوائم المتصدرين أو الإشارات) ليتعلم من خلالها الأطفال مجموعة من مهارات القراءة التحليلية ويكتسب أبعاد لتعلم العميق التي حددتها الدراسة الحالية.

أهداف محفزات الألعاب:

تحرك محفزات الألعاب محاور من الأهداف يمكن عرضها بإيجاز في النقاط فيه (عبد الله،٦٧٢، ٢٠٢١):

- **أهداف معرفيه :**

وهي تهتم بتنمية القدرات العقلية والتفكير والاستكشاف والابتكار

- **أهداف اجتماعية:**

من خلال الواصل مع الأخرين ، وتعلم النظام والقواعد والقوانين الاجتماعية

- **أهداف وجدانية :** تعمل على تعزيز الدافعية والتعبير عن الذات وتكوين الشخصية

- **أهداف مهارية:**

وهي تهتم بتعلم مهارات السرعة، والدفة في حل المشكلات، وبصرف النظر عن الجمهور أو الموضوع ترى الباحثة أن الهدف الرئيسي العمل على إنشاء محتوى تعليمي وترفيهي مثير في نفس الوقت من اجل التنافس وتحسين الذات والتفوق على الأخرين .

أنواع محفزات الألعاب:

من خلال نتائج الدراسات التي تمت في مجال ومحور محفزات الألعاب ، (Marin,.et al.,٢٠١٩; Morschheuser, B., Hamari, J., Maedche, A.,٢٠١٩; ٢٠١٩ ,.al ,Sailer, McIntos,.et al,٢٠١٨ ,٦٠-٦١)

تبين أنه هناك نوعان من المحفزات الألعاب وهما على النحو التالي:

- محفزات الألعاب الرقمية القائمة على تعديل البناء/الهيكل Structural Gamification أو لبنائية : وهي تطبيق عناصر اللعبة من خلال المحتوى بدون أي تغيير على المحتوى والتركيز الأساسي لهذا النوع هو تحفيز المتعلمين على الاندماج في المحتوى إشرافيا في عمليه التعلم من خلال المكافآت ومن العناصر الأكثر شيوعا في هذا النوع النقاط، والشارات، والإنجازات، والمستويات.

وتتعدد أنواع المحفزات البنائية ومنها:

– المحفزات العارضة Gamification Casual :يتم عرض لعبة قصيرة على المتعلم قبل البدء في المحتوى وفي هذه الحالة لا تتعلق اللعبة بالمحتوى التعليمي، ولكنها وسيلة لجذب انتباه المتعلم وتهيئته لاستيعاب المحتوى القادم بسهولة أكبر، ومواصلة التعلم.

– محفزات المنافسةGamification Competition :وفي هذا النوع يتم استخدام التنافس كأساس للسير في التعلم بين اللاعبين المتعلمين، وهناك لوحات للمتصدرين لتصنيف اللاعبين المتعلمين والهدف هو الإجابة عن معظم الأسئلة بشكل صحيح في أقصر مدة ممكنة وأسرع من اللاعبين الآخرين، وهذا النمط يمثل أحد الأنماط التي يتبناها البحث الحالي.

– محفزات قائمة على التقدم Gamification Progression :وفيها يؤدي الإجابة عن الأسئلة التقدم المتعلم نحو الهدف، وترتبط الأسئلة المقدمة مباشرة بالمحتوى التعليمي؛ لذ ا فإن عدد الإجابات الصحيحة يرتبط مباشرة بمدى سرعة انتقال المتعلم نحو خط النهاية.

– محفزات قائمة على الشارات Gamification Badges :وتكمن الفكرة وراء هذا النوع بربط التقدم في المحتوى بمنح الشارات وعرضها للمتعلم للتأكيد على الكفاءة المكتسبة وإتقان المحتوى، ويمكن تقسيم الشارات لفئات عدة منها ما هو وفقا للزمن (أي القيام بمهمة في إطار زمني محدد)، أو الدقة)القيام بمهمة بدون أخطاء)، أو (التعلم التأكد من حدوث التعلم)، أو الكفاءة التأكد من حدوث التعلم والكفاءة في إتمام المهمة، ويتبنى البحث الحالي هذا النمط أيضا

– الألعاب الرقمية القائمة على تعديل المحتوى Control Gamification: وهي تطبيق عناصر اللعبة والتفكير لتغيير المحتوى وجعله يشبه اللعبة ولذا ساعه الباحثه نحو الدمج بين نوعين محافظات الألعاب الرقمية سواء الهيكلية أو الخاصة بالمحتوى وذلك من خلال أشراك المتعلمين في عمليه التعلم باستخدام الزمن كتحدي وإضافة المكافآت والنقاط والإشارات بالإضافة الى تطوير المحتوى وتقوم محافظات الألعاب الرقمية على تحقيق الأهداف كثيره المدى وطويله المدى والتي تعطي شعورا ثالثا لتقدم اللاعبين المتعلمين من خلال توفير المكافآت المتكررة والتي تكون بمثابه المحفزات الخارجية وهي تعتمد أيضا على نظريات علم النفس المختلفة باستخدام نماذج تحفيزيه حيث يحدد نوعين من الدوافع خارجي وداخلي ويمكن أن تستخدم لإشراك المستخدمين ولكن فقط كوسيله نحو تعزيز الدوافع الداخلية الأصيلة في النشاط نفسه الذي يصبح مكافحه حيث أنها تهدف الى تعزيز سلوكيات معينه

والدراسة الحالية سوف تتبنى محفزات الألعاب الرقمية القائمة على تعديل البناء/الهيكل في بيئة تعلم الكترونية والبقاء على المحتوى بعد تدعيمه ببعض عناصر الألعاب دون تحويله الى لعبة لتحفيز المتعلمين خلال اكتشافهم المحتوى .

مهارات الطلاقة اللغوية.

تعريف مهارات الطلاقة

هي مقدرة أدائية لفظية تكمن في الإفصاح عن المشاعر والأحاسيس بصورة ديناميكية متقنة، وفي وقت معتدل ومناسب من السرعة، من غير تقطع أو تعطُّل في الأداء، مع سرعة التكيف التعبيري لما يتطلبه الموقف ،وتنقسم الطلاقة اللغوية الى خمس مهارات رئيسيه حيث تتكون من مجموعة مكونات (Muhammed،,Ç٢٠٢٢,p,١٣٣ ويمكن للباحثة عرضها كما هي في الشكل التالي رقم (٣):

شكل رقم (٧)

مكونات الطلاقة اللغوية

المصدر((Muhammed،,Ç٢٠٢٢,p,١٣٣

١- الطلاقة اللفظية أو طلاقة الكلمات (verbal fluency) هي القدرة على سرعه إنتاج أو توليد أكبر عدد ممكن من الألفاظ والكلمات التي تتوافر في بنائها سمات وخصائص معينه والطلاقة اللفظية أو طلاقه الكلمات تقاس بعدد الكلمات التي ينتجها الطفل في زمن معين. (داخل ،٢٠١٧،١٤).

٢- الطلاقة التعبيرية (Expressive fluency) تشير الى صياغة أكبر عدد من الجمل والعبارات التامة ذات المعنى لكي تعبر عن أفكار مختلفة ومتعددة، واستخدام اللغة استخداما سليما وصحيحا، مع توظيف العديد من المفردات اللغوية الأخرى المعبرة عن الموضوع. (داخل ،٢٠١٧،١١-١٢).

٣-الطلاقة الارتباطية أو طلاقة التداعي (Associationl fluency) : وتعني القدرة على سرعه إنتاج أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تعبر عن علاقات معينه يتطلبها لاختبار وهي تقوم على وعي الطفل في العلاقات والسهولة التي يستطيع بها تقديم الفكرة متكاملة المعنى وعدم تقاس هذه القدرة بين يطلب من الطفل أن يكتب أكبر عدد من الكلمات المترادفة والمضادة لكلمات تعطي لها حصة من الطفل إنتاج أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تتصل بخصائص معينه قابله للمقارنة
(داخل ،٢٠١٧،١٣).

- الطلاقة الفكرية أو طلاقة المعاني (ideational fluency) : وهي تعنى قدره الطالب على إنتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار والتي ترتبط بموقف له معين وتتضمن عدد من المهارات التي تعكس في مجملها مخزون الطفل الفكري ومنطقيه عرضه لاي موضوع وإتقانها يمنح الطفل القدرة على امتلاك عدد وفر من الأفكار الإبداعية المتنوعة. (داخل ،٢٠١٧،١٢).

٥-طلاقة الأشكال: وهي تعنى مدى درة الطالب على تقديم بعض الإضافات إلى أشكال معينة لتكوين صور حقيقية تشمل طلاقة الأشكال البصرية في الفنون التشكيلية والسمعية في الموسيقة والرموز في اللغة وفيف، والطلاقة العامة التي تتعلق بالمهن والإعلانات والخطابة والتدريس (داخل ،٢٠١٧،١٤).

وهناك من يشير الى أن مكونات ومهارات الطلاقة اللغوية أربعة فقط (قاسم،٢٠٢١،٤)، كما في الشكل التالي:

مكونات الطلاقة اللغوية

ويمكن تصنيف هذه المهارات فيما يلى من وجهة نظر أخرى متطورة وحديثة ، (ريم محمد: ٢٠١٦) (عبد القادر،٢٠١٨) ،على النحو التالي:

- مهارات خاصة بالطلاقة اللفظية:

وهي تعنى قدرة المتعلم على إنتاج أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تتوفر في بنائها خصائص معينة في فترة زمنية معينة.

- مهارات خاصة بطلاقة التداعي:

وهي تعنى قدرة المتعلم على إيجاد وتوليد عدد ممكن من الكلمات التي يمكن أن تتوفر في بنائها شروط معينة من حيث المعنى للتعبير عن علاقات معينة.

- مهارات خاصة بالطلاقة التعبيرية:

وهي تعنى قدرة المتعلم على صياغة الكلمات في أكبر عدد ممكن من الجمل والعبارات ذات معنى للتعبير عن أفكار مختلفة في فترة زمنية معينة.

مهارات خاصة بالطلاقة الفكرية:

وهي تعنى قدرة المتعلم على إنتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار المناسبة المرتبطة بموقف لغوى في فترة زمنية.

استراتيجيات تنمية المهارات اللغوية:

يوجد أربع استراتيجيات يمكن الاعتماد عليها لتنمية المهارات اللغوية (مصلح،٢٠١٦، ٣٠٣-٣٤٦) وهي على النحو التالي:

- **تنمية مهارة الاستماع :**

ويمكن إبراز اهم تلك الاستراتيجيات لتلك المهارة في الاتي :

- توظيف القصة ،وتحديد كلمات أو أسماء، والتلخيص ، ولعب الأدوار، واستراتيجية القيام بدور المؤلف، وترتيب أحداث القصة، وتسجيل الملاحظات أثناء الاستماع.
- الحفاظ على التواصل السمعي والبصري والجسدي للمتحدث والنظر باتجاه.

- **تنمية مهارة الكلام:**

ويمكن إبراز اهم تلك الاستراتيجيات لتلك المهارة في الاتي :

- جمع مفردات وتراكيب جديدة وتوظيفها في جمل مفيدة
- محاكاة طريقة النطق لدى المتحدثين باللغة العربية

- المقارنات بين المفردات والتراكيب المختلفة واختيار الأنسب
- المشاركة في المناقشات والحوارات والفاعليات المتعددة
- طرح الأسئلة والخطابة

- **تنمية مهارة القراءة :**

ويمكن إبراز اهم تلك الاستراتيجيات لتلك المهارة في الاتي :

- وضوح الغرض والهدف من القراءة لتحديد الاتجاه بكل دقة
- سهولة المحتوى والمادة المقروءة لطبيعة الموضوع
- القراءة الصامتة بالعين دون تحريك الشفايف
- تجنب تحريك الأصبع أو الرأس خلال القراءة
- القراءة حتى نهاية الفقرة والبعد عن الارتداء الى الخلف أو الأمام
- معرفة معاني المصطلحات الفنية والكلمات الصعبة بالعودة الى المعاجم المتخصصة
- تطوير الثروة اللغوية
- فهم تنظيم النص وبنائه

- **تنمية مهارة الكتابة :**

ويمكن إبراز اهم تلك الاستراتيجيات لتلك المهارة في الاتي :

- التركيز على احتياجات القارئ عند الكتابة
- الانتباه الى قواعد الكتابة السليمة من حيث الإملاء، والقواعد، والهمزات، والتنصيص..
- ممارسة الكتابة بشكل منتظم لتحين جودة الكتابة وتعزيز الثقة لدى المتعلم
- كثرة القراءة تساعد على تحسين جودة الكتابة
- الكتابة على مراحل ، مع مراعاة مراجعة ما تم كتابته
- كتابة الأفكار التي تحضر الى الذهن ثم مراجعتها وتدقيقها
- وضع خطة عن الموضوع قبل البدء للوصول الى مخطط عام للموضوع

أهمية الطلاقة اللغوية:

فالطلاقة اللغوية الإبداعية تمكن الأطفال من رؤيه ما لا يراه الأخرون من أفكاره ومعاني ومترادفات وان يتعامل مع الكلمات والمعاني والعبارات والجمل بأسلوب غير مألوف وهذا ما يدعو إليه القران الكريم الذي عجز البشر عن معرفه ما بداخله حتى يومنا هذا فهو دائما الباعث للتفكير وراء معاني الآيات والإبداع في تفسير آياته وهذا يعد أيضا من أهداف تعليم اللغة العربية وهو تنميه التفكير والإبداع لدى الأطفال لا يختلف احد في أن الطلاقة ومسمياتها المختلفة وأنواعها هي احدى المهارات الفرعية أن لم تكن الرئيسية في مهارات الإبداع كما أنها تدل على نمو التفكير وسرعه تدفق الاستجابات وليس من الممكن

أن ننعزل معنى الطلاقة عن مهارات التفكير الرئيسية فهي مفتاح للإنتاج المتنوع كما أنها تدفع الفرض نحو التحرر من القيود والعوائق التي تعيق نشاط وحركه التفكير (تركي،٢٠١٧، ١٣).

ولتنمية الطلاقة اللغوية أهمية كبيرة لمنظومة المتعلمين والممارسين في تعليم اللغة العربية وتعلمها، حيث تتمثل هذه الأهمية فيما يلى ، (حمدان،٢٠١٤)، (عبد العظيم، ٢٠١٦) (عبد القادر،٢٠١٨) ،على النحو التالي:

تعتبر هي أحد أهداف تدريس اللغة العربية المهمة والواجب تحقيقها.

تعد من وسائل وأساليب نجاح الشخصيات القيادية في كافة المؤسسات المجتمعة.

تعتبر حصيلة وثمار لما سبق من دراسات سابقة في كافة المراحل التعليمية وللتفوق فيها دليل نجاح لما سبق.

اللبنة الأولى التي تيسر عملية التعبير عما يدور بداخل التلاميذ من أفكار وتعبيرات وغيرها .

تلعب دورًا كبيرًا ومحوريا في تحصيل التلاميذ الدراسي في جميع المواد الدراسية بمراحلها التعليمية.

يتطلب وجودها في كافة الاختبارات المقالية للتعبير عن كل الأفكار بالجمل والكلمات.

تساعد التلاميذ في التعبير عن أفكارهم بسهولة ويسر.

تعتبر دليل على التمكن من مهارات اللغة المختلفة والمتنوعة وتطبيق عملى لها.

تعد أحد جوانب الإبداع الرئيسة والمهمة.

الطلاقة اللغوية من صفات الشخص المبدع.

تساعد الفرد المتعلم على التحرر من كافة القيود والعوائق التي يمكن أن تعوق حركة تفكيره.

تمكن الفرد المتعلم من الرد على عديد من الاستفسارات المطروحة و القدرة على إقناع الآخرين.

وعلى الرغم من أهمية الطلاق اللغوية إلا أن هناك دراسات أشارت الى تجنب وضعف أطفال المرحلة الابتدائية من مهارات الطلاقة اللغوية ومنها دراسة كل (حلاق ٢٠١٧) ،التي هدفت الى تعرف مدى توفر مهارات التفكير الإبداعي في كتب اللغة العربية المقررة على أطفال الحلقة الأولي من التعليم الأساسي من وجهه نظر معلميهم ونظرا لان مرحله التعليم الأساسي من اخطر المراحل العمرية للفرد فيها تأسيس للفرد وتأهيل له للمراحل التعليمية العليا الذي يحاول البحث الحالي أن يقدم وحده مقترحه قيمه مدخل من مداخل التدريس القديمة الحديثة ما هو المدخل القيمي وذلك لتنميه بعض مفردات اللغة العربية ومهارات الطلاق اللغوية لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

العلاقة بين الطلاقة اللغوية ومهارات اللغة العربية:

يمكن القول بأنه توجد علاقة قوية بين تنمية مهارات اللغة العربية وتنمية مهارة الطلاقة اللغوية لدى المتعلمين؛ حيث أن اللغة العربية تعتبر مجموعة من الفنون والمهارات اللغوية والتي من خلالها يتم السعى إلى تدريب المتعلم عليها خلال فترة زمنية ، ومن خلال كل مهارة توجد مجموعة من المهارات الفرعية التي تخدم اللغة وتساعد المتعلم على الحديث والكتابة والقراءة والاستماع؛ فبدون هذه المهارات

وغيابها لا يمكن أن يكون لدى الفرد أى نوع من الطلاقة اللغوية، فالعلاقة تعتبر وثيقة وقوية بين مهارات اللغة العربية وبين الطلاقة اللغوية؛ لان تنمية مهارات اللغة يؤدى إلى تنمية الطلاقة اللغوية بصورة قوية.

ومن خلال متابعة ومطالعة واقع الطلاقة اللغوية في المدارس عند التلاميذ يتبين أنه لا تتوافر لديهم مهارة الطلاقة اللغوية بالشكل المطلوب تحقيقه ، لأن معظم التلاميذ يعاونون من ضعف في الطلاقة التعبيرية والطلاقة اللفظية وطلاقة التداعي والطلاقة الفكرية أي كافة أشكال مهارات الطلاقة ، فلا يستطيع التلاميذ أن ينتجوا أكبر عدد من الألفاظ والمترادفات والمتضادات، وكذلك لا يستطيعون أن ينتجوا أكبر عدد من الأفكار والتعبيرات والجمل حول موضوع معين، وكذلك لا يستطيعون اقتراح أكثر من عنوان للموضوع الواحد المطروح، أو أن يكونوا موضوعًا من فكر محددة سلفًا؛ فهم بذلك يفتقدون لمهارات الطلاقة اللغوية بأشكالها المختلفة ومهاراتها الفرعية، وذلك تنافي تمامًا مع أهداف تدريس اللغة العربية، والتي نسعى من خلالها إعداد أفراد قادرين على التمكن من مهارات اللغة المختلفة، ومهارات الطلاقة اللغوية (عبدالقادر،٢٠١٨، ١٩٢).

مقياس الطلاقة اللغوية الإبداعية:

الطلاقة اللغوية ترتبط الطلاق اللغوية بقدرات العقل التي تزيد من فعآليات ونشاط الفرد ولهذا المفهوم ما كان بارزه في التنظيم العقلي للانسان نظرا لان اللغه وسيله التواصل والاتصال بين افراد المجتمع وترتبط الطلاق اللغوية ارتباطا كبيرا بالقدرة العقليه الناتجه عن النشاط العقلي القاب القياس وتختلف باختلاف قدرات الانسان واستعداده العقل فمثلا يهتم بالوضع الراجل في حين انه يظهر الاستعداد الى المستقبل

ويمكن قياس الطلاقة اللغوية من خلال عدد الاستجابات التي ينتجها المتعلم بعد تعرضه لموقف لغوى ، وذلك بصرف النظر عن تنوعها وجدتها، فالمعيار الرئيسي فيها عامل الكم ، وتتميز الاستجابات في موقف الطلاقة بالملائمة لمقتضيات البيئة الواقعية،مع الخرص على استبعاد كل ما هو عشوائى وصادر عن عدم المعرفة أو أى إفتراض خاطىء (أحمد،٢٢٢،٢٠١٦) .

ويمكن قياس الطلاقة اللغوية اللفظية من خلال عدد من المعاير (محمود،٢٠١٩، ٢٣٠-٢٣١)على النحو التالي :

- سرعة التسمية:وتهنى الزمن المستغرق لتسمية صفحة كاملة مرسومة من الصور على أساس السرعة الآلية في التنمية.
- الطلاقة اللفظية :وتعنى سرعة النطق بكلمات تبدأبحرف ما أو صوته في دقيقة واحدة.
- طلاقة المعانى: وتعنى سرعة المتعلم في النطق بكلمات تدل على أشياء نأكلها ونشربها في دقيقة واحدة.

متطلبات النمو اللغوى :

توجد مجموعة من المتطلبات لتحقيق الطلاقة اللغوية وهي على النحو التالي (خلوف،٢٠٢٠،٢٦)

- سلامة الجهاز الحسي السمعي و البصري
- سلامة التفكير
- الانتباه و الذاكرة
- تكوين المفاهيم
- القراءة والكتابة
- التعبير اللفظي والتعبير الإيمائي
- المهارات البصرية والسمعية وتشمل التمييز والتعرف والاستيعاب والتذكر والتحليل.

أساليب قياس الطلاقة اللغوية اللفظية:

ويمكن قياس الطلاقة بعدة أساليب متعددة (قاسم ،٢٠٢١،٤) ،منها على سبيل المثال ما يلي :

- سرعة التفكير بإعطاء كلمات في نسق محدد، كأن تبداء أو تنهي بحرف أو مقطع معين ، أو التصنيف السريع للكلمات في فئات خاصة.
- تصنيف الفكر وفق متطلبات معينة ، كالقدرة على ذكر أكبر عدد ممكن من أسماء الحيونات الصحراوية أو المائية ، أو أكبر قدر من الاستعمالات للجريدة أو الحجز أو العلب الفارغة.
- القدرة على إعطاء كلمات ترتبط بكلمة معينة ، مثل ذكر المتعلم أكبر عدد ممكن من التداعيات لكلمة نار ، أو كلمة سمكة ، أو سيف،أو مدرسة.
- القدرة على وضع الكلمات في أكبر قدر ممكن من الجمل والعبارات ذات الدلالة والمعنى .
- القدرة على وضع الكلمات في أكبر عدد ممكن من الجمل والصيغ اللغوية ذات المعنى

وراء البحث الحالي الى أن الطلاق اللغوية من اهم مهارات الابداع التي لا يختلف احد في ضروره تنميتها لدى أطفال المرحله الابتدائيه فالطلاقة اللغوية هي اساس الانتاج العقلي المتنوع من اللغه كما انها تعتمد على الانطلاق والتحرر وعدم العزل والتفكير اللغوي وفتح المجال لخيال الطفل نحو الانتاج فهي تنطلق به نحو الافكار والمعاني والالفاظ المتعدده والغير مالوفه ويعرف فتح جدران الطلاق اللغوية ٢٠٠٨ بانها القدرة على توليد عدد كبير من الافكار والبدائل والمترادفات والمشكلات أو الاستعمالات عند الاستجابه لمشير ما أو موقف ماء والسرعه في توليدها بسهوله وهي في جوهرها عمليه استدعاء وتذكر للمعلومات أو المفاهيم أو الخبرات التي سبق تعلمها ويتمنى البحث الحالي تعريف فتح جورنا الذي يرى أن الطلاق اللغوية يقود الأطفال الاول على انتاج وتوليد اكبر عدد ممكن من المفردات والافكار والمعاني اللغوية المختلفه واستدعاء الخبرات أو المعلومات أو المفاهيم المخزونه سابقا في اقل وقت ممكن تساعد الطفل على الانتقال بسهوله ويسر بين الافكار والاستدعاء المناسب منها حسب الموضوع المطروح وتساعد على التعامل مع المشكلات والمواقف والتصدي لها بحلول جديده ومقترحه بسرعه فائقه بدون عناء.

منهج الدراسة:

تعتمد هذه الدراسة على المنهج شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة الذي اعتمد على المتغيرات فيه:

١. المتغير المستقل: يتمثل المتغير المستقل للدراسة الحالية في برنامج الأنشطة القائم على محفزات الألعاب الإلكترونية .

٢. المتغير التابع: تنمية الطلاقة اللغوية

عينة الدراسة:

وهي العينة التي طبقت عليها الدراسة الحالية بشكل فعلي، واشتملت على (٣٥) طفل وطفلة : (٢٠) من البنات، و(١٥) من الذكور، تم اختيارهم بطريقة عشوائية من بين أطفال الصف الثاني من رياض أطفال مدرسة الفارابي بإدارة بندر دمنهور بمحافظة البحيرة ، وتتراوح أعمارهم بين (٥) و (٦) سنوات بمتوسط حسابي (٥.٤)، وانحراف معياري(٠.٢٩٥).

أدوات الدراسة:

تشتمل أدوات الدراسة الحالية على الأدوات فيه:

١. مقياس الطلاقة اللغوية لطفل الروضة " إعداد الباحثة".

٢. البرنامج القائم على محفزات الألعاب لطفل الروضة. "إعداد الباحثة"

وفيما يلي وصف للإجراءات التي قامت بها الباحثة لإعداد أدوات الدراسة و حساب الخصائص السيكومترية لكل أداة من تلك الأدوات.

١. مقياس الطلاقة اللغوية لطفل الروضة " إعداد الباحثة "

أ- الهدف من المقياس :

يهدف مقياس الطلاقة اللغوية لأطفال الروضة التي تتراوح أعمارهم ما بين (٥ – ٦) سنوات إلى وذلك من خلال إجابة الأطفال على أسئلة المقياس.

ب- خطوات إعداد المقياس:

قامت الباحثة بالإطلاع على الاطر النظرية (العربية والأجنبية) التي تفيد في إعداد مقياس الطلاقة اللغوية للطفل الروضة، والاطلاع على الاختبارات والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث والتي تفيد في إعداد مقياس الطلاقة اللغوية للأطفال كدراسة (السيد،٢٠٢١ ؛ نجيب،٢٠١٩؛ رضوان و إبراهيم، ٢٠١٧)

ت- وصف المقياس :

يتكون مقياس الطلاقة اللغوية من (٢٢) مهامه موزعة على أربع أبعاد (الطلاقة اللفظية (طلاقة الكلمات)، الطلاقة الفكرية (طلاقة المعاني)، الطلاقة التعبيرية، الطلاقة الارتباطية التداعي)، ويوضح الجدول () توزيع المهام على الأبعاد الأربعة.

جدول (٢)

توزيع مهام مقياس الطلاقة اللغوية لطفل الروضة

الابعاد	المهام
الطلاقة اللفظية (طلاقة الكلمات)	٦
الطلاقة الفكرية (طلاقة المعانى)	٦
الطلاقة التعبيرية	٥
الطلاقة الارتباطية التداعي	٥

ث- تصحيح المقياس:

تعطى درجة واحدة لكل مهامة واحدة صحيحة وعلى ذلك تقدر الدرجة الكلية للاختبار بين (٠-٦٦) وتشير الدرجة المرتفعة إلى الطلاقة اللغوية لدي الأطفال بدرجة كبيرة بينما تشير الدرجة المنخفضة إلى انخفاض الطلاقة اللغوية لدي الأطفال .

ج-آراء الخبراء والمحكمين:

قامت الباحثة بعرض الصورة الأولية للمقياس على عدد (١١) من الأساتذة المحكمين(*) من الأساتذة المتخصصين في مجال المناهج وطرق التدريس ، وقد طلب منهم إبداء الرأي بشأن الاختبار وكتابة ملاحظتهم ومقترحاتهم من حيث صياغة الاختبار، ومحتواه ومدى ملائمته لطبيعة عينة الدراسة وتم تعديل الاختبار في ضوء أراء السادة المحكمين، من حيث تعديل صياغة بعض العبارات وإضافة بعض البيانات لبعض المفردات ، وتراوحت نسبة اتفاق المحكمين ما بين (٨٠ % - ١٠٠ %) وهي تعد نسب مقبولة تدل على صلاحية المقياس وفقا لمعيار الحكم الذي ارتضته الباحثة.

ح- تعليمات المقياس :

١. يطبق الاختبار بصورة فردية على كل طفل.
٢. يطبق الاختبار على أطفال الروضة في سن(٥-٦)سنوات.
٣. يتم تسجيل إجابات واستجابات الأطفال.

خ. زمن تطبيق المقياس: تم حساب زمن تطبيق المقياس فوجد أنه = ٣٠ دقيقة في المتوسط، بتطبيق المعادلة فيه:

من تطبيق الاختبار = مجموع أزمنة أطفال العينة المستغرقة في الإجابة

عدد أطفال العينة

الخصائص السيكومترية للمقياس:

أ- صدق المقياس:

صدق المقارنة الطرفية " التمييزي":

قامت الباحثة بتطبيق المقياس على العينة الاستطلاعية وتصحيحه ورصد درجاته وترتيبها ترتيباً تنازليا وتقسيمهم إلى مجموعتين مجموعة تضم نسبة٣٠% (من الدرجات المرتفعة) من إجمالي عدد أطفال العينة السكومترية فبلغ عددها (٢٥) طفل يمثل الإرباعي الأعلى ، ومجموعة تضم نسبة ٣٠ % (من الدرجات المنخفضة) من إجمالي عدد الأطفال العينة السيكومترية فبلغ عددها (٢٥) طفل تمثل الإرباعي الأدنى وباستخدام اختبار "ت" Test t"" للمقارنة بين الإرباعى الأعلى والأدنى جاءت النتائج بجدول (٣)

جدول (٣)

المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيمة اختبار "ت" T.test independent sample"ومستوي دلالتها للإرباعي الأعلى والأدنى على مقياس الطلاقة اللغوية

الأبعاد الإرباعي	قيمة ت	مستوي الدلالة			
	الدنيا ن = ٢٥ العليا ن= ٢٥				
	المتوسطالانحراف المعياري		المتوسطالانحراف المعياري		
		٠.٠١			
الطلاقة اللفظية (طلاقة الكلمات	٣.٣٢٠٠	.٩٤٥١٦	٧.٦٨٠٠	.٨٠٢٠٨	
	١٧.٥٨٦				
الطلاقة الفكرية (طلاقة المعانى)	٣.٦٤١٢	.٤٨٩٩٠	٧.٨٨١٠	.٧٢٥٧٢	
	٢٤.٢١٢				
الطلاقة التعبيرية	٣.١٦٠٠	.٨٥٠٤٩	٦.٦٤٠٠	.٦٣٧٧٠	١٦.٣٦٩
الطلاقة الارتباطية التداعي	٣.١٢٠٠	.٣٣١٦٦	٦.٦٠٠٠	.٨١٦٥٠	
	١٩.٧٤٤				
الدرجة الكلية	١٣.٢٤٠٠	.٨٣٠٦٦	٢٨.٨٠٠٠	.٧٠٧١١	٧١.٣١٩

ويتضح من جدول () يتضح أن الفرق بين رتب درجات الارباعي الأعلى والإرباعي الأدنى دال إحصائيا عند مستوي (٠.٠١)، وفي اتجاه المستوي الأعلي مما يعني تمتع المقياس بصدق تمييزي قوي.

ب- ثبات المقياس:

قامت الباحثة بحساب ثبات الأختبار من خلال طريقتين

١- إعادة التطبيق:

حيث قامت الباحثة بإعادة تطبيق المقياس على عينة الخصائص السيكومترية (ن=٧٥) بعد أسبوعين من التطبيق الأول، ويوضح جدول (٤) معاملات الثبات بإعادة التطبيق للابعاد الأربعة.

جدول (٤)

معاملات الثبات بإعادة التطبيق للأبعاد مقياس الطلاقة اللغوية

البعد معامل الثبات

الطلاقة اللفظية (طلاقة الكلمات) ٠.٧٨٥

الطلاقة الفكرية (طلاقة المعانى) ٠.٧٦٤

الطلاقة التعبيرية ٠.٧١١

الطلاقة الارتباطية التداعي ٠.٨٢١

٢-معامل ألفا كرونباخ:

قامت الباحثة بحساب ثبات المقياس باستخدام معامل ألفا كرونباخ للمقياس ككل ولكل بعد من أبعاد المقياس حيث تراوح معامل الثبات لأبعاد الأختبار بين (٠.٧٣٨ – ٠.٨٢١) وبلغت قيمة معامل ألفا كرونباخ للمقياس ككل (٠.٨٧٠) ، وهذا يعني أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات، ويوضح جدول (٥) معامل الثبات للمقياس ككل وكل بعد من أبعاد المقياس.

جدول (٥)

معاملات الثبات مقياس الطلاقة اللغوية بطريقتي ألفا كرونباخ

أبعاد الاختبار معامل الثبات بطريقة ألفا كرونباخ

الطلاقة اللفظية(طلاقة الكلمات) ٠.٧٩٧

الطلاقة الفكرية (طلاقة المعانى) ٠.٧٣٨

الطلاقة التعبيرية ٠.٧٤٩

الطلاقة الارتباطية التداعي ٠.٧٨٢

المقياس ككل ٠.٨٧٠

الاتساق الداخلي للاختبار:

تم حساب الاتساق الداخلي عن طريق حساب معاملات الارتباط بين درجة كل بعد من أبعاد الاختبار والدرجة الكلية للاختبار، وقد تراوحت معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لمقياس الطلاقة اللغوية ودرجات الأبعاد الفرعية المكونة له بين (٠.٧٤٥-٠.٨٧٢) وهي جميعاً دالة عند

جدول (٦)

معاملات الارتباط بين درجات أبعاد مقياس الطلاقة اللغوية والدرجة الكلية للمقياس

أبعاد المقياس الدرجة الكلية

الطلاقة اللفظية (طلاقة الكلمات) ٠.٧٦٧**

الطلاقة الفكرية (طلاقة المعانى) ٠.٧٤٥**

الطلاقة التعبيرية٠.٨٣٨**

الطلاقة الارتباطية التداعي ٠.٨٧٢**

كما تم حساب الاتساق الداخلي لمفردات وأبعاد المقياس من خلال حساب معاملات الارتباط بين درجات أفراد عينة التحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة على مفردات المقياس ومجموع درجاتهم على البعد الذي تنتمي إليه، ويوضح جدول (٧) نتائج الاتساق الداخلي للمقياس على النحو في:

جدول (٧)

معاملات الارتباط بين درجة كل مفردة والدرجة الكلية لكل بعد من أبعاد مقياس الطلاقة اللغوية

الطلاقة اللفظية (طلاقة الكلمات) الطلاقة الفكرية (طلاقة المعانى) الطلاقة التعبيريةالطلاقةالارتباطية التداعي

المهامة	معامل الارتباط	المهامة	معامل الارتباط	المهامة	معامل الارتباط	المهامة	معامل الارتباط
١	٠.٨٧٢**	٧	٠.٨٥٨**	١٣	٠.٩٨٨**	١٨	٠.٩٨٩**
٢	٠.٨٩٦**	٨	٠.٩٧٦**	١٤	٠.٩٤٤**	١٩	٠.٩٦٧**
٣	٠.٩٧٠**	٩	٠.٨٨٥**	١٥	٠.٩٨٠**	٢٠	٠.٩٧٧**
٤	٠.٧٧٤**	١٠	٠.٥١٩**	١٦	٠.٦٦٩**	٢١	٠.٧٧٤**
٥	٠.٨٠٧**	١١	٠.٦٠٨**	١٧	٠.٦٦١**	٢٢	٠.٨٠٧**
٦	٠.٧٦٢**	١٢	٠.٨٣٤**				

ومن جدول (٧) نجد أنه توجد علاقات ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين درجات أفراد العينة على مفردات مقياس الطلاقة اللغوية ، والدرجة الكلية لكل بعد، وجميعها دال عند مستوى دلالة (٠.٠١) مما يعد مؤشرًا على الاتساق الداخلي للمقياس ككل.

٢-البرنامج التدريبي : " إعداد الباحثة:

- مواصفات البرنامج:

عنوان البرنامج : برنامج قائم على محفزات الألعاب لتنمية الطلاقة اللغوية لدى طفل الروضة

-الفئة المستهدفة للبرنامج: الفئة المستهدفة من البرنامج هي عينة البحث الأساسية الممثلة في أطفال الروضة.

- **الهدف العام للبرنامج :-**

يهدف لتنمية الطلاقة اللغوية لدى طفل الروضة.

الأهداف الإجرائية للبرنامج :- يكون الطفل قادرا على

أولاً: الطلاقة اللفظية (طلاقة الكلمات)

إنتاج أكبر عدد من الكلمات التي تبدأ أو تنتهي بحرف معين.

١- أن يميز الطفل نطق الحروف الأبجدية.

٢- أن يميز الطفل الحروف باللثوية.

٣- أن يذكر الطفل عدد من الكلمات تبدأ بحروف معينة.

٤- أن يعطى الطفل أمثلة كلمات تنهي بحرف التاء المربوطة، والتاء المفتوحة

٥- أن ينتج الطفل عدد من الكلمات بحروف محددة مثلا(ق، م، ر).

٦- أن يقارن الطفل بين (هذا، وهذه) ويجيد التميز بينهم.

٧- أن يشارك الطفل زملائة من النشاط.

٨- أن يقدر الطفل أهمية اللغة العربية.

إنتاج أكبر عدد من الكلمات التي تشتمل على مقطع معين.

٩- أن يتعرف الطفل على تحليل الكلمات لحروف.

١٠- أن يتعرف الطفل على تحليل الكلمات للمقاطع صوتية.

١١- أن يستخرج الطفل الكلمات التي بها مد (أ، و،ي).

١٢- أ ن يعدد الطفل كلمات تنتهي بمقاطع معينة (ات، ور، ان).

إنتاج أكبر عدد ممكن من الكلمات التي ال تحتوي على حروف منقوطة.

١٣- أن يميز الطفل بين الحروف المنقوطة وغير المنطوقة.

١٤- أن يعدد الطفل عدد من الكلمات التي بها حروف منطوقة.

إنتاج أكبر عدد من الكلمات التي تتكون من حروف منفصلة.

١٥- أن يميز الطفل بين الحروف المتصلة والحروف المنفصلة.

١٦- أن يميز الطفل بين الحروف الرافسة (أ، د، ذ، ر، ز، و).

١٧- أن يذكر الطفل عدد من الكلمات تتكون من الحروف المتصلة.

١٨- أن يذكر الطفل عدد من الكلمات تتكون من الحروف المتصلة.

ثانيا: الطلاقة الفكرية (طلاقة المعانى)

١٩- اقتراح أكبر عدد من العناوين لنص معين.

٢٠- أن يذكر الطفل أكثر من عنوان لقصة استمع إليها.

٢١- أن يعبر الطفل عن فهمها لمضمون القصة شفوًيا.

٢٢- أن يعدد الطفل نهايات متعددة لقصة مفتوحة النهاية.

٢٣- أن يتنبأ الطفل بأكبر عدد من النتائج المترتبة على حدث معين.

٢٤- طرح أكبر عدد من الفكر المرتبطة بموضوع معين.

٢٥- أن يسرد الطفل قصة من وحي خيالة مستخدما كلمات محددة.

ثالثا: الطلاقة التعبيرية

٢٦- توظيف كلمة محددة في عدد من الجمل بمعاني مختلفة.

٢٧- .صف بعض المفاهيم بأكبر عدد ممكن من الجمل.

٢٨- التعبير عن موقف معين بأكبر عدد من الجمل تامة المعنى.

٢٩- .تكوين أكبر عدد من الجمل باستخدام كلمات محددة. رابعا الطلاقة الارتباطية التداعي

٣٠- إنتاج أكبر عدد من الكلمات المرادفة لكلمة معينة.

٣١- إنتاج أكبر عدد من الكلمات المضادة لكلمة معينة.

٣٢- .ذكر أكبر عدد من الكلمات التي ترتبط بمفهوم محدد.

٣٣- تحديد أكبر عدد من التشابهات بين مفهومين محددين

خطوات إعداد البرنامج :-

الخطوات التي اعتمدت عليها الباحثة في إعدادها للبرنامج هي :-

١- الاطلاع على الأطر النظرية والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث الحالي.

٢- الاطلاع على الدراسات السابقة التي تناولت .

٣- الاطلاع على الدراسات السابقة التي هدفت إلى الطلاقة اللغوية .

٤- الاطلاع على الدراسات السابقة التي هدفت الي استخدام الطلاقة اللغوية.

٥- تحديد الأنشطة المناسبة للبرنامج ، والأنشطة المصاحبة التي يكلف بهاالطفل .

٦- عرض البرنامج على عدد من الخبراء والمختصين بالمجال التربوي والنفسي، ثم الاستفادة من ملاحظاتهم وتعديلاتهم للبرنامج.

أبعاد البرنامج: (الطلاقة اللفظية(طلاقة الكلمات)، الطلاقة الفكرية)طلاقة المعاني(، الطلاقة التعبيرية، الطلاقة الارتباطية)التداعي)

- الأساس النظري للبرنامج :-

- استخدام التعزيز بأنواعه المختلفة والتي تناسب هذه المرحلة لأثابه السلوك المرغوب فيه والتخلص من السلوك غير المرغوب فيه.
- وضع خصائص الأطفال في هذه المرحلة في الاعتبار كخصائص النمو الانفعالى والعقلى.

تعريف البرنامج :-

يُعَّرف البرنامج في الدراسة الحالية أنه مجموعة من الأنشطة والاجراءات و الاستراتيجيات المستندة على محفزات الألعاب و الوسائط الفائقة من أجل تنمية الطلاقة اللغوية لدى طفل الروضة.

- الاستراتيجيات المستخدمة في البرنامج :

- الزميل المجاور
- عصا الأسماء
- عصف ذهني
- سرد القصة
- إعادة الترتيب
- قراءة الصور
- تعلم الأقران

الوسائل المستخدمة في تنفيذ البرنامج :-

١-السبورة الكترونية.

٢-مجموعة أقلام السبورة

٣-ساعة إيقاف

٤-معززات مادية .

٥-أجهزة حاسب الى.

٦-جهاز عرض Data show (لعرض محتوى البرنامج والمشكلات المختلفة والأسئلة التي تقدم للأطفال والصور والنماذج التي تعرض عليهم)

٧-التكليفات المنزلية واستمارات تقييم الانشطة واستمارة تقييم البرنامج

- حدود البرنامج :-

تتلخص حدود البرنامج في الحدود الزمنية والمكانية وهي كفي :-

أ – حدود زمنية :- تحدد الحدود الزمنية للبرنامج في سبع أسابيع بواقع ثلاث أنشطة أسبوعياً، وقد حددت زمن النشاط ما بين (٤٥) دقيقة .

ب – حدود بشرية: وتتكون عينة الدراسة من (٣٥) طفل وطفلة من المستوي الثاني من رياض الأطفال.

ج – حدود مكانية :- وتحدد الحدود المكانية في إدارة بندر دمنهور التعليمية بمحافظة البحيرة، بروضة مدرسة الفارابي.

محتوى وأنشطة البرنامج: يحتوي البرنامج على خمس وحدات أساسية بالإضافة إلى وحدة تمهيدية (للتعارف وتطبيق القياس القبلي والتعرف على طبيعة البرنامج والهدف منه)، ووحدة ختامية (لإجراء القياس البعدي)، وتتناول كل وحدة أساسية مكون من الطلاقة (الطلاقة اللفظية(طلاقة الكلمات)، الطلاقة الفكرية

)طلاقة المعاني(، الطلاقة التعبيرية، الطلاقة الارتباطية)التداعي) ، وتحتوي كل وحدة على عدد من الانشطة متتضمنه مجموعة من الأنشطة، ويشتمل البرنامج على عدد(٢١) نشاط يوضح الجدول في خطة العمل للبرنامج

مناقشة نتائج الفرض الأول:

نتائج الفرض الأول ومناقشتها:

ينص الفرض الأول على أنه:"توجد فروق عند مستوي (٠.٠٥) بين متوسطي درجات أفراد عينة الدراسة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس الطلاقة اللغوية لصالح التطبيق البعدي.

وللتحقق من صحة هذا الفرض، قامت الباحثة بتطبيق مقياس الطلاقة اللغوية على المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج. ولتحليل نتائج الأطفال عينة الدراسة على المقياس المعد لذلك قامت الباحثة بالإجراءات الآتية:

١) حساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس الطلاقة اللغوية وتحديد اتجاه هذه الفروق وذلك باستخدام اختبار (ت) T-test لمتوسطين مرتبطين(□). ويوضح جدول (١٠) النتائج التي توصلت إليها الباحثة.

ويمكن تفسير تلك النتائج التي تدل على صحة الفرض الأول وتحقيقه بأنه: بتدريب الأطفال على برنامج الأنشطة القائم على محفزات الألعاب له أثر في تنمية الطلاقة اللغوية لدي أطفال الروضة، كما أنها تعتبر استراتيجية فعالة لتعزيز وتنمية الطلاقة اللغوية عند الأطفال وتعلميهم مهارات الطلاقة اللغوية بطريقة صحيحة

كما تدعم هذه النتيجة نتائج الدراسات التي أكدت على فعالية محفزات الألعاب في تنمية المفاهيم فتتسق مع نتائج دراسة والي، محمد فوزي رياض (٢٠١٩) والتي هدفت إلى تصميم بيئة تعلم إلكتروني قائم بالكامل على محفزات الألعاب بوصفها أحد التوجهات الحديثة في مجال تكنولوجيا التعليم، وتقصي فاعليتها في تنمية مهارات طالبات الفرقة الأولى بشعبة رياض الأطفال في توظيف التكنولوجيا في الأنشطة التعليمية لأطفال الروضة والتي أوضحت نتائجها وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى دلالة أقل من (٠.٠١) بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية، والضابطة في مهارات توظيف التكنولوجيا في الأنشطة التعليمية لأطفال الروضة، وذلك لصالح المجموعة التجريبية.

وتدعم نتائج دراسة القحطاني، خالد بن ناصر بن مذكر. (٢٠١٩) والتي هدفت إلى تنمية المهارات الحياتية لدى أطفال مرحلة الروضة بمنطقة تبوك وذلك من خلال تحديد المهارات الحياتية المراد تنميتها لدى الأطفال في مرحلة الروضة بمنطقة تبوك، والتي أسفرت نتائجها إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين المجموعات الثلاث في التطبيق البعدي لكل من الاختبار التحصيلي المصور وبطاقة ملاحظة الأداء للمهارات الحياتية لصالح المجموعة التجريبية الثالثة (الدمج بين الأنشطة التفاعلية والمحفزات الرقمية).

كما تدعم نتائج دراسة كل من (Aguilera,et.al,٢٠١٧;Apostol,et.al,٢٠١٨ Arambarri; ٢٠١٥; Attali, Y., & Arieli, M.,٢٠١٦; Arockiyasamy G,٢٠١٦; Arias, D,٢٠١٨J., ; Benzi٢٠١٨Barata, G, ; والتي أكدت على للمحفزات الألعاب دورًا مهما في العملية التعليمية، من خلال المشاركة الإيجابية للمتعلم والعمل علي زيادة دافعيته نحو التعلم.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة أن البرنامج القائم على محفزات الألعاب ساعد الطفل على الآتي:

- تتيح الفرصة للطفل لتفاعل والتجاوب وأثناء التعلم، كما أنها تعمل على إثارة دافعيتة نحو التعلم.
- تدعم الطفل بالتغذية الراجعة الفورية أثناء التعلم، مما يشجعه على الاستمرار في التعلم والتعرف على نواحي القوة والضعف لديه.
- التنوع في عرض المفاهيم بأشكال مختلفة، فيديو، أناشيد، والصور، والنصوص المكتوبة.....،واسترجاعها بسرعة كبيرة.
- تعمل على تحسين عمليات تثبيت المعلومات من خلال قيام الطفل بنقل وتحريك المعلومات بطريقة تؤدى إلى تعلم ثابت، كما أنها مشارك نشط أثناء عملية التعلم.
- تتيح مهارات وأنشطة متنوعة، ومتعددة تشجع الطفل على العمل بطريقة أكثر فاعلية.

٢- نتائج الفرض الثاني ومناقشتها:

ينص الفرض الثاني على أنه:"لا توجد فروق بين متوسطي درجات أفراد عينة الدراسة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس الطلاقة اللغوية ".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس الطلاقة اللغوية وتحديد اتجاه هذه الفروق وذلك باستخدام اختبار (ت) T-test لمتوسطين مرتبطين. ويوضح جدول النتائج التي توصلت إليها الباحثة.

جدول (١١)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة الدراسة التجريبية في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس الطلاقة اللغوية

الأبعاد	القياس البعدي		القياس التتبعي			
	ن=٣٥		ن=٣٥		درجة الحرية	قيمة (ت)	الدلالة
	المتوسط (م)	الانحراف المعياري (ع)	المتوسط (م)	الانحراف المعياري (ع)			
الطلاقة اللفظية (طلاقة الكلمات)	١٤.٠٢٨٦	١.١٢٤٢٢	١٤.١٧١٤	١.٢٠٠١٤	٣٤	-١.٩٦٦-	غير دال

الطلاقة الفكرية (طلاقة المعانى)	١١.٨٠٠٠	٩٩٤١٠.	١١.٩٧١٤	٩٨٤٧٦.
	-١.٩٧٤- غير دال			
الطلاقة التعبيرية	١١.٦٨٥٧	١.٢٠٧١٢	١١.٧١٤٣	١.٢٢٦٤٦ -٥٧٢.-
	غير دال			
الطلاقة الارتباطية التداعي	١٠.٩٧١٤	١.٢٧١٥٤	١١.٠٨٥٧	١.١٧٢٥١
	-١.٢٧٦- غير دال			
الدرجة الكلية	٤٨.٤٨٥٧	٢.٣٠٥٦٤	٤٨.٩٤٢٩	٢.٢٤٨٤٤ -٢.٨٤٧-
	غير دال			

شكل (١٢)

يوضح الفروق بين متوسطات درجات (المجموعة التجريبية) في التطبيقي البعدي والتتبعي لمقياس الطلاقة اللغوية

يتضح من جدول (١١) والشكل (١٢) أنه:

أن جميع قيم (ت) غير دالة وهذا يعنى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في(القياس البعدي والتتبعي) في أبعاد مقياس الطلاقة اللغوية والدرجة الكلية البعدي مما يدل على استمرار أثر فعالية برنامج الأنشطة المستخدم في تنمية مهارات الطلاقة اللغوية بعد انتهاء فترة المتابعة التي قدرت ب (٣٠) يوم.

توصيات الدراسة:

في ضوء ما أسفرت عنه نتائج الدراسة الحالية يمكن تقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات.

١. الاستفادة من أنشطة البرنامج المتضمن بالبحث في تنمية بعض المفاهيم اللغوية لطفل الروضة.

٢. عقد ورش عمل متخصصة لمعلمات رياض الأطفال لتدريبهم على استخدام البرامج محفزات الألعاب .

٣. تأهيل وتدريب طلاب كليات التربية بصفة عامة وكليات التربية للطفولة المبكرة بصفة خاصة على استخدام محفزات الألعاب لتنمية المفاهيم لطفل الروضة من خلال التربية العملية.

٤. ضرورة تزويد الروضات بالإمكانيات البشرية والمادية اللازمة لأستخدام البرامج الإلكترونية الحديثة لتعليم الأطفال بعض المفاهيم اللغوية.

٥. ضرورة الاهتمام باستخدام الأنشطة والألعاب التعليمية المختلفة في تنمية المفاهيم اللغوية لأطفال الروضة والعمل على ربط المحتوى بالأشياء الحسية الموجودة في بيئة الطفل والتعرف عليها.

٦. كذلك تزويد مكتبات رياض الأطفال ببرمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية التي تبنى وفقاً لاستراتيجيات تعليمية محددة.

الدراسات والبحوث المقترحة:

وقد أوضحت نتائج الدراسة الحالية نقاط جديرة بالدراسة يمكن أن تكون مجالاً لبحوث ودراسات مستقبلية ، وفي ضوء النتائج التي توصل إليها البحث فإن البحث يوصي بما يلي :

١. فاعلية برنامج الكترونى قائم على أنشطة محفزات الألعاب في اكساب بعض المفاهيم الرياضية لطفل الروضة.

٢. أثر برنامج قائم على محفزات الألعاب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لطفل الروضة.

المراجع

البلوشي، موسي (٢٠١٥) : ، التلعيب الإنجاز الممزوج بالمتعة. تم استرجاعه بتاريخ ٢٠١٨/٥/١٨ على الرابط:

حاتم ، عبير محمد ،(٢٠٢٠) :، الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس وفق ممارسة الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية في مدارس الحلقة الأولى من التعليم الأساسي بمدينة اللاذقية **مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية – سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية، ٤٢(٤)،٧٩-٩٧**

حسن، رضا فولى عثمان ثابت، (٢٠١٩) : الاتصال التفاعلي لممارسي العلاقات العامة عبر الإنترنت دراسة حالة على قطاع الاتصالات– في إطار نموذج التسويق بالعلاقاتالاجتماعية،**مجلة البحوث الإعلامية، جامعة الأزهر،العدد الحادى والخمسين،الجزء الأول،ص٢٨٩-٣٢٦**

حمدان، سيد السايح ،(٢٠١٤) : ، برنامج مقترح في الثروة اللغوية القرآنية قائم على تراكم المعرفة لتنمية مهارات القراءة التفسيرية والطلاقة التعبيرية لدى الطلاب المعلمين شعبة اللغة العربية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس. العدد(٤٦). الجزء(٢). ١٤٥-٢٣٦

خلوف،أمينة،هولى ،مريم،(٢٠٢٠) :، أسلوب القصة ودوره في تنمية الطلاقة اللغوية لدى طفل

داخل ،سماء تركي،(٢٠١٧) : ،أثر العاب العقل في تنمية مهارات الطلاقة اللغوية عند تلاميذ الصف الخامس

الدوسري ، فاطمة على ناصر،(٢٠١٠) :، علم النفس التربوي في ضوء الإسلام. الرياض. مكتبة الرشد

عبدالعظيم ، ريم أحمد ،(٢٠١٦) :، وحدة مقترحة في أدب الأطفال قائمة على المدخل الجمالى لتنمية الخيال الأدبى والطلاقة اللغوية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. دراسات في المناهج وطرق التدريس. العدد(٢١٦). نوفمبر. ١٩٣-٢٧٢.

عبد القادر، محمود هلال عبد الباسط،(٢٠١٨) :، نموذج تدريسي قائم على النظرية التداولية في تدريس اللغة العربية لتنمية مهارات الاستقبال اللغوى والطلاقة اللغوية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، **مجلة كلية التربية في العلوم التربوية،المجلد٤٢،العدد٣،ص١٥٩-٢٣١**

عبد الله، منار حام،(٢٠٢١) :، فاعلية التعلم المصغر القائم عل محفزات الألعاب في تنمية بعض المهارات البرمجة لدي الطلاب الجامعيين الصم،**المجلة الدولية للتعليم الالكترونى،المجلد الثالث**

على، محمد محمود محمد، (٢٠١٠) :. علم النفس التربوي. الرياض: مكتبة الرشد

القايد ، مصطفي (٢٠١٥) :،ما هو التلعيب؟ وماذا نعني بالتلعيب في التعليم. تعليم جديد. ١٢ يناير،الرابط على متاح : https://www.new-educ.com/gamification-education

محمود، أبو ضيف مختار، (٢٠١١) :، فاعلية استخدام بعض استراتيجيات تدريس اللغة العربية في تنمية مهارات الطلاقة اللغوية والتفاعل اللفظي لدى طلاب المرحلة الثانوية المعاقين بصريا، رسالة **ماجستير**، كلية التربية، جامعة أسيوط

محمود، عبد الرازق مختار،(٢٠١٩) : ،أثر استخدام إستراتيجية قائمة على التعلم الموقفي في تنمية الطلاقة اللفظية والكتابة الوظيفية لدى الطلاب الروس الناطقين بغير اللغة العربية.

مصلح،عمران احمد على،(٢٠١٦) :،استراتيجيات تنمية المهارات اللغوية الأربعة لدى المتعلم، دراسة وصفيه

قاسم،غادة عادل محمد،(٢٠٢١) :، تنويع أنماط النصوص في القراءة مدخل لتنمية مهارات الطلاقة اللغوية في المرحلة الإعدادية، **مجلة كلية التربية ، جامعة دمياط، العدد**٧٨